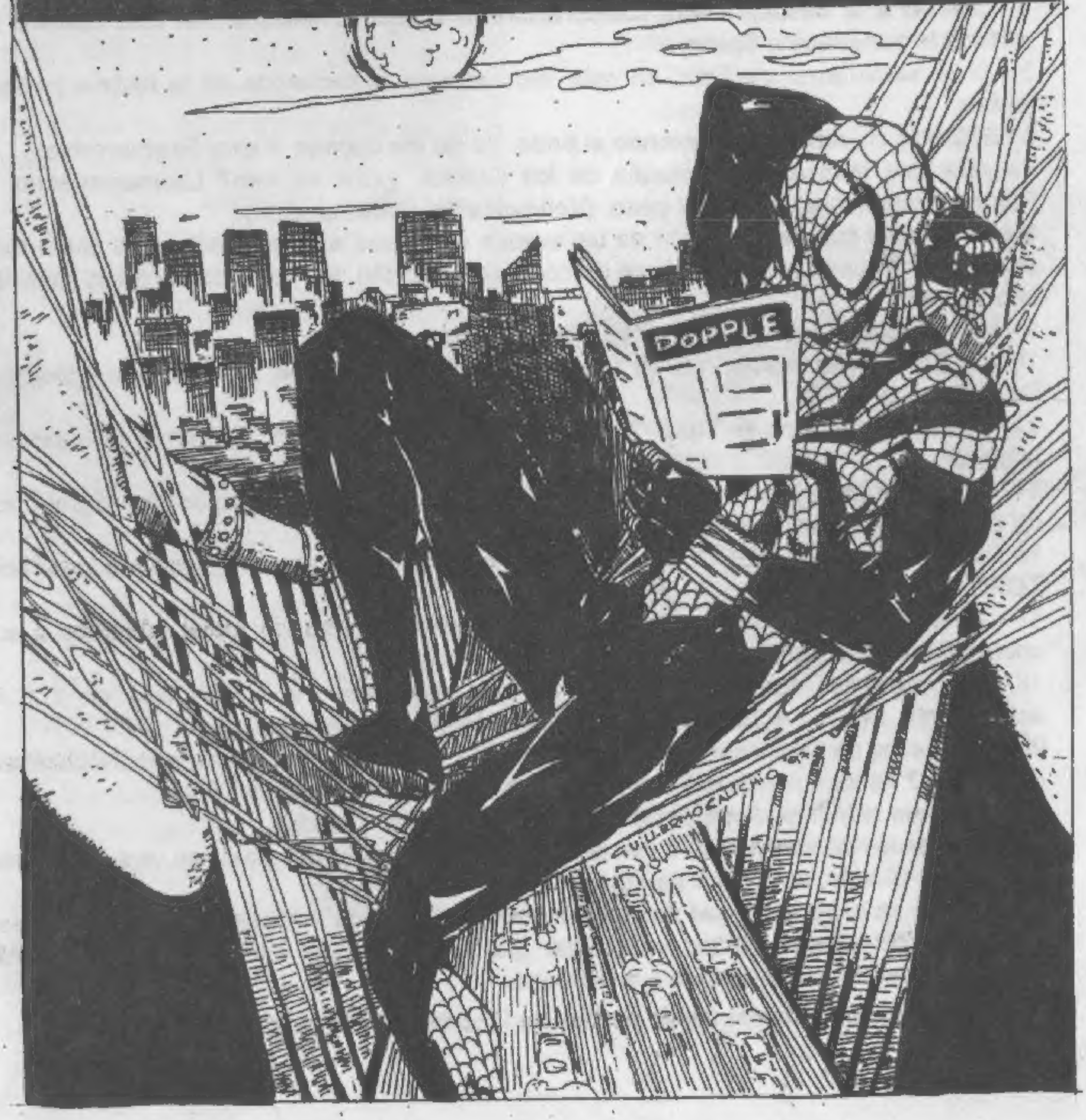
Numero 3 Rosario Abril de 1997 Precio de tapa: $1

DopplChacasca



Dopple Charasca Nº3

"No Pregunto cuantos son, si no que vayan saliendo"

Sumario:

1.- Gracias a la desinteresada colaboración de Guillermo Calichio, en este número la portada le pertenece a Spidey.
2.- Si la memoria no me falla, en esta sección esta el contenido de la revista y otras yerbas.
3.- El Editor en Jefe sigue hablando al pedo. Yo no me opongo (Editor Responsable).
4.- ¿De que hablamos? Evolución de los Comics. ¿Que es eso? Llaaaameeeeenn a Roman y que hable un poco al pedo. (Venganza del Editor en Jefe).
6.- Se supone que esta sección es un avance de lo que esta por salir, pero como nos atrasamos un par de meses, ahora es como una sección que recomienda buen material que ya salió.
9.- Mesa Ratona. Averiguenlo por su propia cuenta.
10.- El único colaborador que se jugo a escribirnos una nota de Sandman. ¡Grande Diego!!!
12.- Roman es fanático de Todd. Todd no es fanático de Roman. ¿Adivinen de quien es la nota?
14.- Creo que un tal Warne hizo la nota de Spidey, el editor lo estuvo corriendo por mas de dos semanas para que la terminara.
16.-Información de MALEBOLGIA (El Diablo que lo jodio a Spawn), traida a Uds. por TOPA "El innombrable "
17.- Aeon vuelve con su humor santurrón y varias prótesis de metal añadidas a su cuerpo (Una carta bomba le destruyo la mitad del mismo).
18.- Me contaron que ASH es uno de los personajes HOT que hay en U.S.A actualmente, así que Adrián Villar hizo una nota para que lo conozcan.
20.- ¿Cuantos de Uds. saben que para jugar ROL se necesitan 3 libros y no se cuantas cosas mas? Astinus revela todo en una nueva nota de Herederos del ROL.
22.- Esta ves el Monje Negro decidió hacer una nota del Cazador.
24.- Yamimoto Nokamina vuelve con la sección Manga, si no me equivoco va a hablar de Masamune Shirow, el creador de Appleseed.
27.- Y Esta es la sección mas vapuleada después de Made In Casa (R.I.P). El Dr. Fate reuniendo sus ultimas fuerzas va intentar que un alma noble escriba una carta (Esta sección de seguir así va camino a la extinción.
28.- Propaganda del nuevo comic de Ciencia Ficción **Un Paso Atras**.

Si, por fin logramos sacar el N°3. A pesar de habernos retrasado un poco, les garantizo que la espera valió la pena. Fruto de una campaña de reclutamiento intensivo se han unido al Staff de dibujantes **Adrian Villar** y **Oscar Aquino**, desde acá les mando mis mas sinceras felicitaciones. Estos dos muchachos ya están trabajando en un comic que vamos a publicar en la Dopple N°4, mientras tanto ya pueden ir apreciando el arte en la contratapa de la revista.

Staff:

Editor en Jefe: Cesar Libardi
Editor Responsable: Roman Vignolo

Coro Estable :
Aeon el Guapo
Yamimoto Nokamina
Adrian Villar
Oscar Aquino
Warne
Dr. Fate
El Monje Negro
Topa

Distribucion : en Rosario Expreso Jupiter y en el interior Chiva Loca.
Representacion Legal : Dr. Cuneo
Propiedad intelectual en tramite.

Este mes tenemos una buena dosis de notas: una muy caliente sobre **ASH**, otra para los fanáticos del trepamuros, la biografía no autorizada de **Todd McFarlane** y como siempre **¿De que hablamos?**, la zona Manga con Yamimoto, las Novedades (que ya se pasaron un poco), los espectaculares chistes de Aeon y una sección nueva llamada Mesa Ratona (en la que van a comprobar el nivel Comiquero de los colaboradores).

Como ya se habrán dado cuenta, la calidad de la revista ha mejorado, y si logramos vender los **100** nros. que hicimos imprimir es probable que podamos sacar con tapa a color el próximo nro., así que por favor cuéntenle a sus amigos, abuelos, tíos, etc., que compren la revista o simplemente compren mas de 2 ejemplares Uds. (Dentro de unos años van a valer millones (¿?)).

Antes que me olvide quisiera agradecer a las comiquerias que a través de sus propagandas hacen posible que la **Dopple** sea una realidad. Ya me voy despidiendo por que como dijo el Mono Relojero: "Lo bueno si breve, dos veces bueno". Hasta el mes que viene!!.

Cesar Libardi

¿De que hablamos?

Como les vaaaa!!! soy yo en la sección mas querida de la revista (mentira) y acá estoy de nuevo para que alguien reciba los palos que tiro.

Últimamente he estado revisando, releyendo y dando vueltas mi colección de Comics y me puse a pensar en las causas y consecuencias de este llamado 9° arte.

La historieta, en su momento , se creo para romper con un estilo ya establecido que era el de la literatura, cosa que hacia mas fácil a los humorista de aquellos tiempos, ya que el estilo de viñetas era mejor para expresar los diálogos, además una Imagen vale mas que mil palabras, (en nuestro número dos, hubo 23 imágenes, así que ahorramos 23.000 palabras).

©Marvel Comics Group

Opuestamente a todo esto, en lo que a tema personajes se refiere empezaron a surgir varias temáticas, desde lo infantil hasta lo heroico. El primer Superheroe que apareció fue (obviamente) *Superman* en el numero uno de Action Comics (valuado en 175.000 dólares según la revista Wizard).

Superman fue creado en su momento para que a través del medio gráfico haga lo que los seres humanos no podían hacer.

Usando estos conceptos como punto de partida los editores de Detective Comics (ahora D.C.) recurrieron Bob Kane para que creara un personaje igual pero a la vez distinto a Superman, entonces Bob creo a *Batman* (una historia que ya conocemos).

Lo que allá fue tomado a través del tiempo como un medio cultural para contar muchas cosas, acá fue tomado como revistas para chicos y se compraban con el Billiken (según versiones de mi abuelo).

Los años pasaron y en los 60´ surgió Marvel Comics con el primer número de los Fantastic Four, después vendrían los X-men con su temática Mutante, un reflejo de la sociedad yanqui racista, ya que en los 60´ estaba el Ku Klux Klan y la diferencia entre los blancos y negros. Lo que Stan "The Man" Lee quiso hacer ver, era como un grupo de seres diferentes eran discriminados también y como estos luchaban por la igualdad entre la raza Humana y los Homo Superior.

En USA los comic ya se habían establecido como cultura y como fenómeno pop (hablamos de los Comics de superheroes que son los que nos interesan, claro) pero, acá que pasaba?.

Responder esta pregunta es media jodida para un joven como yo, pero si nos remontamos históricamente conseguiremos la respuesta.

En nuestro país los Comics de *Superman y Batman* se editaban dentro de una revista llamada "Plf Paf", en los años 40´. Después salieron como "albumes" pero no me acuerdo la periodicidad y tiempo después en los 70´ la mexicana editorial Novaro empezó a exportar los Comics que ellos publicaban y aquí se empezó a conocer un poco más. Lo demás es historia conocida, editorial Perfil empezó a publicar Comics, la editorial Zinco empezó a exportar sus Comics y así los comics-shops funcionaron.

Como conclusión hoy por hoy los Comics venden cifras millonarias, lo que quiere decir que entonces que los Comics son una fuerte base de cultura, es más, es llamado el noveno arte, y si acá la sociedad Argentina sigue pensando que la literatura de la imagen es para "chicos" nunca vamos a poder tener nuestras editoriales con nuestras historieta, Uds. ya habrán visto como decayeron las revistas de Record, las de Columba y la revista Hacha, sin contar los propios Comics americanos en castellano.

Bueno muchachos, eso es todo por hoy, nos vemos el mes que viene para ver de que hablamos.

Román Vignolo
(Y su Abuelo Comiquero)

AVANCE RAPIDO

Como siempre, esta sección les muestra un pantallazo del panorama comiquero para el mes de Marzo y mediados de Abril. Algo para destacar es el cambio de traje de Superman y el regreso de los títulos *Amalgam* .

Del dicho al hecho, estos son los nuevos 12 títulos del Universo Amalgam:

Bat-Thing #1, como los clásicos cuentos de terror y tragedia, un científico se muta en una criatura que es mitad humana y mitad murciélago Bat-Thing es una criatura de la noche que desciende de los cielos oscuros para ejecutar una sangrienta venganza. Escrito por Larry Hama con arte de Bill Sienkiewicz.

Lobo the Duck #1, con una muy buena combinación de humor negro y violencia gratuita, el Pato mas Pendenciero de la galaxia es contratado para exterminar al asesino del Dr. Strangefate. Escrito por Alan Grant y dibujado por Val Semeiks.

Dark Claw Adventures #1, hay un asesino suelto en Gotham y su nombre es Lady Talia. Su misión vengar la muerte de su padre, su objetivo: Logan Wayne!!. Escrita y dibujada por Ty Templeton, esta historia seguramente va a repetir el éxito de su anterior aparición.

Spider-Boy/Team-Up #1, Acompañen a Spider-Boy a través de un agujero temporal en el que se encontrara con la Legión de Guardianes Galácticos del 2099. ¿Será capaz de ayudarlas a derrotar a Scavenger?. Escrito por Karl Kesel con arte de Roger Stern.

Super Soldier: Man Of War #1, es un regreso a los gloriosos días de la Golden Age de Amalgam Comics, cuando Super Soldier se une al Sargento Rock y sus Comandos Aulladores para derrotar al Mayor Zemo. Escrita por Mark Waid con arte de Dave Gibbons.

Iron Lantern #1, con los poderes de un planeta viviente, Hal Stark usa la armadura viviente de Iron Lantern. ¿Podrá este campeón intergalactico salvar a Aerolineas Stark de Madame Sapphire?. Escrito por Kurt (Astro City) Busiek y arte de Paul Smith, este titulo es mas que recomendable.

Thorion of the New Asgods #1, Una fiera batalla se desencadena por la supervivencia del universo cuando Thorion se enfrenta a su odiado hermano L´ok D´saad, que ha conseguido el poder del Cubo Madre. Escrita por Keith Giffen con arte de John Romita Jr.

Ya me canse de hablar de los títulos Amalgam así que voy a pasar a un par de Crossovers.

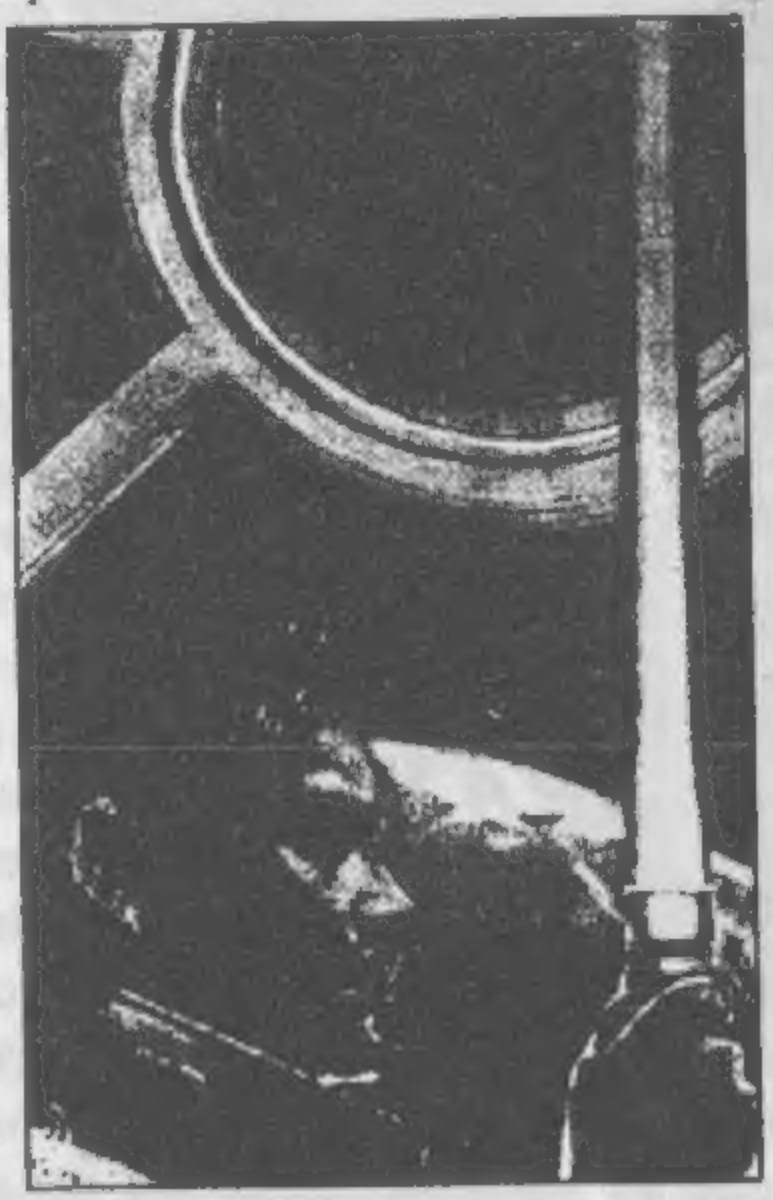
JLX Unleashed #1, los héroes de la JLX quedan a merced de la Liga Hellfire cuando esta convoca al todopoderoso Fin Fan Flame! ¿Como conseguirá la liga derrotar a un dragón que destruye todo a su paso? Este titulo combina los mejor en acción, aventura e intriga. Escrito por Christopher Priest.

Y ahora es creer o reventar, **SUPERMAN** cambia de traje y además consigue nuevos poderes!!!. Después de los acontecimientos de **Final Night** (es la saga en la que el devorador de soles se come el sol de la tierra) un Superman sin poderes se ve obligado a ir en una nave espacial directo hacia el sol para recuperarlos. El problema es que en vez de conseguir los viejos poderes se transforma en ser de pura energia (tipo **The Ray**). Ya no vuela se transporta de lugar en lugar, las balas no le rebotan, lo atraviesan!!. Y para colmo de males cuando se destransforma es un humano común y corriente. Estos cambios van a tener un impacto directo en su relación con Lois, la renacida Liga de la Justicia y todo el Universo DC. La transformación se realiza en Action #733, Adventures of Superman #546 y Superman #123 (que se destaca por tener una tapa que brilla en la oscuridad). Si solo pueden comprar un comic este mes compren este.

BATMAN VS. ALIENS, El ha visto muchas formas de Terror, pero el Caballero Oscuro nunca ha experimentado algo como esto!!. Entre las ruinas de la selva Amazónica, Batman se encuentra definitivamente fuera de su elemento cuando encuentra un nido infestado de ALIENS. Escrito por el aclamado Ron Marz y dibujado por el maestro del espanto Bernie Wrightson,

estos 2 capos crean una obra maestra de horror y destrucción. Dos números Formato Deluxe a $5 c/u.

STAR WARS: SOLDADO DEL IMPERIO, Dark Horse Comics en colaboración con publicaciones Berkley lanzan una original colección de **Star Wars** basada en los personajes creados para el juego **Dark Forces** (salió para **Pc** hace como 3 años). Escrita por el novelista William C. Dietz, esta novela de tapas duras sigue las aventuras de Kile Katarn, un recién graduado de la Academia Militar del Imperio. Kile daría su vida por el Imperio. Pero cuando el Emperador manda asesinar a su padre, Kile solo quiere venganza y se convierte en un agente secreto trabajando para la Alianza Rebelde. Con mas de 25 ilustraciones pintadas a mano, **Star Wars**: Soldado del Imperio es una historia de 128pgs. llena de acción y aventura, tragedia y esperanza, y el bien contra el mal en proporciones galácticas. Solamente: 23$.



Al mejor estilo Heroes Reborn, Mark "**Kingdom Come**, es el mejor comic que escribí en mi vida" Waid y el dibujante Andy (**X-Men**) Kubert, redefinen el originen de KA-ZAR para adaptarlo a los tiempos modernos. Acompañado por Zabu, su fiel tigre dientes de sable, KA-ZAR se enfrenta a los invasores que planean destruir el idílico mundo conocido como La Tierra Salvaje. Si el trabajo de Kubert en **Onslaught** te gusto, en KA-ZAR se supera a si mismo. Solo 1.75$

Bueno, por este mes se acabaron las novedades, espero que la revista salga a tiempo para que todavia lo sean. Hasta el mes que viene con mas: **Avance Rápido**.

MESA RATONA

En esta nueva sección, 5 elegidos van a dedicarse a criticar Comics de actualidad como de la década pasada. Yamimoto Nokamina, Dr. Fate, El Monje Negro, Wame y El Tío Majestica van a ser los encargados de leer una cuidada selección de Comics, imprescindible para la cartera de la dama y el bolsillo del Comiquero, al fin de que uds. pueden saber cuanto **buen** (Y por que no, **Pésimo**) material hay por ahí yirando.
Y este mes los Comics a criticar son:

Título Revista	*Dr. Fate*	*Yamimoto Nokamina*	*El Monje Negro*	*Wame*	*El Tío Majestica*	*Promedio*
Gen[13]	9	8	3	8	6	6,8
Cazador	5	1	10	7	6	5,8
El Eternauta	9	8	10	10	8	9
ASH	8	9	7	10	7	8,2
Spiderman	8	6	6	7	9	7,2

Las criticas no las pusimos este mes por que la mayoría de los títulos nombrados tienen una nota dedicada en la revista.
Para hacer mas bulto acá les transcribo el Top Ten Correspondiente a los Comics mas HOT del momento.

Top Ten (U.S.A):

1. ONSLAUGHT: Marvel Universe #1. Guión: Scott Lobdell. Arte: Adam Kubert
2. X-MEN/WildC.a.t.s. Guión: Scott Lobdell. Arte: Jim Lee y Travis Charets
3. ANGELA #1. Guión: Neil Gaiman. Arte: Greg Capullo
4. The X-Files #1. Guión: Stefan Petrucha. Arte: Charles Adlard
5. PREACHER #1. Guión: Garth Ennis. Arte: Steve Dillon
6. SHI #1. Guión: William Tucci y Peter Gutierrez. Arte: William Tucci y Barry Orkin
7. GEN[13] #1. Guión: Brandon Choi. Arte: J. Scott Campbell.
8. SPAWN #9. Guión: Neil Gaiman. Arte: Todd McFarlane
9. FANTASTIC FOUR #1. Guión: Jim Lee y Brando Choi. Arte: Jim Lee y Scott Williams
10. DAWN #1. Guión y Dibujo: Joseph Linsner.

EL DEBER DE COMPRAR SANDMAN

A mi criterio, Sandman fue y será uno de los mejores comics norteamericanos.
Su guionista, Neil Gaiman , es, indiscutiblemente, un genio.
Gaiman empezó a deleitarnos en el año 1988, cuando lanzó su ya mítica Sandman nº 1, donde, número a número, nos fue presentando a una familia muy peculiar: los Endless .

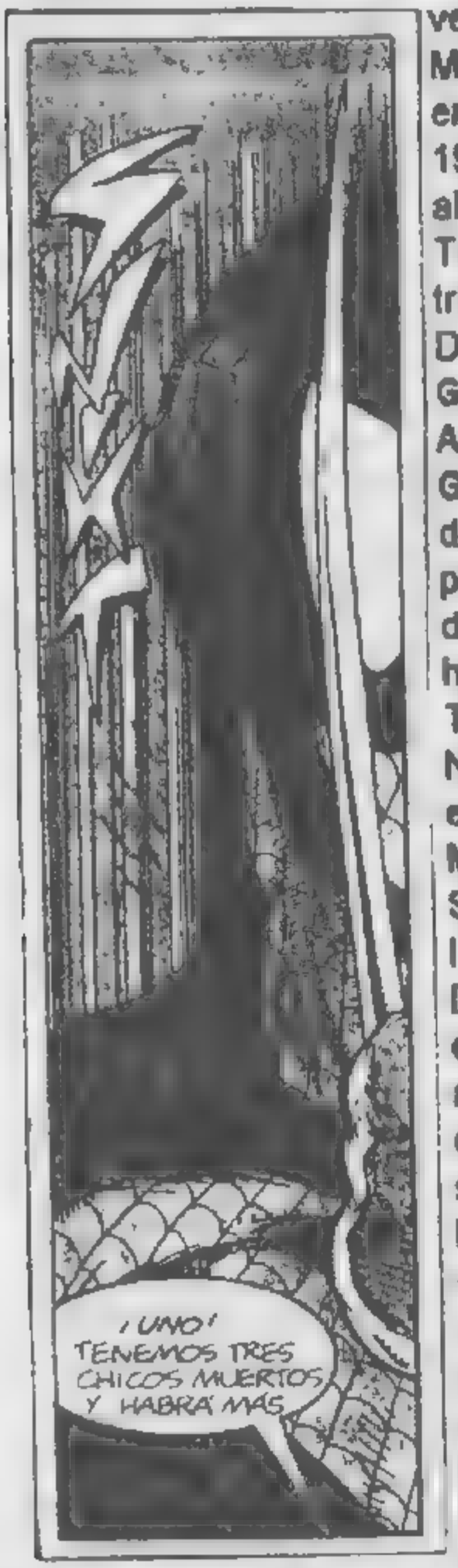
Esta singular familia está conformada por siete miembros, pero no son humanos: son personificaciones antropomorficas, es decir, son personificaciones de cosas inexistentes físicamente.
Los Endless se caracterizan por poseer un signo o sello identificatorio cada uno. En su plano astral [léase dimensión] cada uno tiene una galería, con los sellos o retratos de los otros seis, que sirven para la comunicación entre reinos/planos/dimensiones /realidades.
El más viejo de los Endless [cabe decir que los Endless son más viejos que los mismos ángeles] es **Destino** [Destiny]. Su sello es un gran libro, el que lleva encadenado a su mano derecha. En el libro está escrito pasado, presente y futuro, pero a Destino no le gusta ver el futuro. Algunos dicen que Destino es ciego, pero igual puede leer su libro, mientras otros, quizá con mayor razón, dicen que Destino ha viajado más allá de la ceguera y que, de hecho, no puede hacer más que ver. Para los ojos humanos, él es el más alto de los Endless, no proyecta sombra y sus pies no dejan huella. En su realidad, existe un jardín, por el cual todos los mortales pasan. Los caminos del jardín se dividen cada vez que una persona tiene que tomar una desición. Sin embargo, al final de una vida de caminar, se puede mirar atrás y ver solo un sendero, sin divisiones, o bien mirar hacia adelante, y ver sólo oscuridad.
Muerte [Death] es la segunda. Ella se presenta ante todos los seres vivos cuando mueren, llevando sus almas a las **Tierras Sin Sol**. A diferencia de sus hermanos, ella vive en nuestra realidad, en su casa. Su sello es el **ankh** y cada cien años, **Muerte** se hace humana por un día, para comprender mejor lo que sienten las vidas que ella se lleva, para probar el gusto amargo de la mortalidad y para disfrutar de los placeres de la carne.

El tercero es el dueño del comic, Sandman. El nombre por el que lo llaman sus hermanos es **Sueño** (Dream), y algunos también lo llaman **Morfeo**, como el dios griego del sueño. Pero los Endless no son dioses. Los dioses mueren cuando su último creyente desaparece, cuando la fe se acaba. Los Endless sólo morirán cuando todo acabe, y lo mismo Muerte sea la encargada de cerrar el universo entero.
Sandman vive en la realidad conocida como **Dreaming**, el Mundo Sueño, adonde las mentes de los mortales viajan cuando duermen. Él proyecta una sombra humana, cuando quiere hacerlo. Su signo es un yelmo (casco) que él mismo construyó con los huesos de un dios muerto. Acostumbra tener un cuervo mensajero a su lado.
Los dos próximos son gemelos, nacieron juntos, si es que la palabra "nacer" se puede aplicar a los Endless. Pero no son idénticos, sino al contrario, no guardan ninguna semejanza física.
Deseo (Desire) en realidad no se conforma con un solo sexo: los hombres lo ven como mujer, mientras que las mujeres lo ven como hombre. Deseo es todo cuanto has querido siempre. El/ella vive en la dimensión llamada El Portal, que es una estatua enorme de él/ella mismo/a. Vive en el corazón de la estatua y es el único habitante de ella. Si un humano recorriera las venas del Portal, moriría de viejo sin pasar dos veces por el mismo lugar. Deseo es de altura media y proyecta dos sombras: una negra y bien perfilada y otra traslúcida y siempre vacilante, como el reflejo del calor. Su sello es el corazón.
Su gemelo es **Desesperación** (Despair). Su sello es un anillo con un pequeño garfio, con el cual habitualmente desgarra su piel. En el reino de Desesperación se pueden ver esparcidas entre la niebla una multitud de ventanas, suspendidas en el aire, colgadas en el vacío. En nuestro mundo, esas ventanas son espejos. Cuando algún individuo con serios problemas mire su espejo, podrá sentir los ojos de Desesperación clavándose en él. Ella es la más baja de los siete.
La más joven es **Delirio** (Delirium). Su realidad es cercana, y puede visitarse; pero las mentes humanas no fueron hechas para comprenderla, y los pocos que han hecho el viaje han sido incapaces de describir más que diminutos fragmentos de ella. Su signo es tan extraño como su dueña. Su apariencia es la más cambiante de todos los Endless. Proyecta sombra, pero su forma no guarda relación con el cuerpo, y es tangible, como terciopelo viejo. Se dice que la tragedia de **Delirio** es saber que, a pesar de ser más anciana que los dioses, siempre será la más joven de los Endless.
Delirio tiene los ojos desparejos: uno es de un vívido verde esmeralda, manchado de puntos de plata que se mueven y el otro azul, como una vena. ¿Delirio verá la realidad tal como es, a través de sus ojos desparejos?
Delirio antes fue **Delicia**, pero eso fue hace mucho tiempo. Su apariencia es la de una chica adolescente.
El séptimo Endless es **Destrucción** (Destruction). De él se sabe muy poco, ya que se separó de la familia hace eones. Su signo es la espada.
Si un Endless es asesinado (por supuesto, se requiere de mucho poder para esto), nacerá de vuelta, pero con cambios en su personalidad. Personificará lo mismo, pero no será la misma persona.
En esta colección nunca hubo dibujante fijo. Todas las portadas son fotografías, producidas por el conocido **Dave McKean**.
Les aconsejo sumergirse ya en este exquisito universo, perteneciente a el sello **Vertigo**. Pero, acuérdense que, por ser de Vertigo, es recomendado para lectores maduros, ya que se tocan temas muy controvertidos, como la homosexualidad, la religión, y ese estilo de cosas.
Los que compren comics USA tienen la oportunidad de comprarlo, ya que hace algunos meses se empezó a reeditar desde el nº 1, bajo el nombre de " Essential Vertigo ". Y, recientemente, podrán conseguirlo versión argentina a través de Columba/Simbolo, si es que no se quedan en el nº 1.
A pesar de ser un título totalmente "dark", Gaiman introdujo a muchos personajes (heroicos o no) del Universo DC, como **John Constantine**, la LJA, el Sandman de la Golden Age y muchos más.
Eso es todo.
Dulces Sueños

Diego Galli

TODD MCFARLANE

Realmente si uno se pone a pensar en arte, estilo y lucro, un solo nombre puede venirnos a la cabeza: Todd McFarlane. Todd, nacio en Canada en 1961, debuto como dibujante en 1984 en la revista Infinity Inc., junto al veteran de la Golden Age "Roy Thomas", luego se fué a Marvel a trabajar con HULK junto a Peter David para realizar la saga del Hulk Grls (Publicada por Simbolo en la Argentina) y algunos trabajos para G.I.Joe. Fue entonces cuando lo despidieron de Marvel y D.C lo llamo para que terminara la saga Año Dos de Batman, ya que Alan Davis habia renunciado.



Tiempo despues Todd se mudo a New York y logro conseguir trabajo en Amazing Spiderman junto a David Michelinie. Trabajando a full con Spiderman, consiguio hacerse un lugar para dibujar "Invasion" para D.C, a pesar del exito dijo que dibujar "20 tipos en un cuadrito" es algo que no piensa realizar mas ya que con un solo personaje basta y sobra.

De Amazing Spiderman paso a dibujar y guionizar Spiderman mensualmente, el la serie se lucio con los dibujos, pero los guiones dejaban mucho que desear, cosa que mejoraria notablemente cuando lanzo Spawn. Muchos creian que Spidey y Todd iban a permanecer

unidos por mucho tiempo, cuando sorpresivamente Todd largo la serie en el Nº 16. Todd declaro que la razon de su renuncia se debia a que los coordinadores lo vivian presionando, la situacion llego a tal punto que

Tom De Falco lo regaño personalmente por hacer la telaraña como un "Spaguetti", los ojos grandes y el traje muy oscuro, a lo que Todd respondio haciendo la tela mas cargada, los ojos mas grandes y el traje mas negro todavia; lo mejor fue que las ventas subieron y los coordinadores se agarraban de los pelos.

Como Todd no eran ningun estupido, cuando Rob "Image Me Debe Un **1.000.000$**" Liefeld anuncio la salida de YoungBlood, Todd se subio al tren de la Image, y se dio el gusto de **sacar a Spawn.**

En Image, Todd se lleno de oro con las ventas de **Spawn** (en la Dopple Nº 1 tienen una nota bien completita), le fue tambien que saco su propia compania de juguetes y actualmente esta realizando un pelicula de acción de Spawn y con HBO una serie de dibujos animados. A pesar de que ya no dibuje Spawn (Greg Capullo es el actual dibujante), sigue haciendo los guiones, que estan de lujo.

Asi concluye (por ahora) esta reseña de un gran dibujante (Uno de mis preferidos, ¿Se nota?). El mes que viene si les gusto escriban al correo para decirme de quien quieren que hable. Hasta pronto.

En la Memoria y Mas Allá

Erase una vez un joven estudiante de ciencias, comúnmente llamado "Nerd", el cual durante un experimento fue picado por una araña radioactiva y desde ese día . . . ¡Taráni Se convirtió en Spiderman.

En realidad no fue tan así. Para los que aun no saben o no se acuerdan de sus comienzos paso a narrarles como fue: Luego de se picado por el insecto anteriormente mencionado se dio cuenta que un efecto colateral invadía su cuerpo y con el tiempo fue manifestando poderes sobrehumanos; como superfuerza, superagilidad, la capacidad de adherirse a las superficies sólidas y el sentido aracnido. Pero hubo un inconveniente, al joven superdotado (Peter Parker) no le interesaba combatir el crimen. Decidido a lucrar con sus poderes acepto un par de peleas de lucha libre (ya había diseñado el traje y se hacia llamar Spiderman). Cuando se estaba cambiando en los vestuarios presencio el arrebato de una cartera pero no quiso detener al ladrón, esta decisión lo marcharía para el resto de su vida. Al regresar a la casa de sus tíos se encontró con que el ladrón que había dejado escapar a la mañana había asesinado a su Tío (Ben).

Este hecho shockeo mucho a Peter y fue por eso que decidió luchar contra el crimen por que finalmente descubrió que "Con grandes poderes viene una gran responsabilidad".

*Vale destacar que el creador de este personaje es nada mas ni nada menos, que el querido Stan **"The Man "** Lee.*

*El debut oficial de Spidey fue el año 1962 en la ya mítica **Amazing Fantasy** Nº15, en la cual compartía cartel con otros personajes. Apenas se dieron cuenta del potencial del personaje los directivos de Marvel le dieron serie propia a la que llamaron **"The Amazing Spiderman"**. Su primera aventura la tuvo con los Fantastic Four, este Team-Up fue ideado para atraer mas publico (los FF ya tenían un par de años en el negocio para esa entonces y eran muy populares), la estrategia no les fallo.*

El personaje siguió evolucionando (y dando ganancias) atravesando todos los tabúes que se le imponían, y no solo me refiero a los guiones de sus aventuras, pero eso será tratado mas adelante.
Si hay algo que siempre estuvo presente; un factor, casi el único, que desencadenaba la ira y el heroísmo de Spidey y le permitía seguir con la historia , era la ***muerte****. Si me lo pidieran podría nombrar muchisimos casos en que Spiderman quería alejarse de la lucha contra el crimen para siempre y solo la muerte de alguien querido, le daba el incentivo sufiente para regresar. Este recurso lo usaron hasta volverlo casi repetitivo. La muerte de su Tío Ben lo convirtió en Spiderman. Luego cuando parecía que iba a conseguir la felicidad con Gwen Stacy, llego el Green Goblin y la amasijo. De esta muerte los guionistas sacaron material para amargarle la vida a* ***Spidey*** *durante los siguientes 20 años (Léase "The Clone Genesis*[1]*") . Ya después de esto mataron a medio Manhatan por una historia, los caídos fueron:* ***Tía May*** *(¡Pobre Vieja!!),* ***Dr. Octupus*** *(con un especial del velorio y todo),* ***Kraven*** *"El Cazador" (El cual volvió de la muerte unas 4 veces),* ***Green Goblin*** *(¡¡¡¡Viejo y querido nomás!!!), si no me equivoco Harry y Norman Osborn ya regresaron de la muerte mas de una docena de veces,* ***Ben Reilly*** *(Clon de 2da Q.E.P.D) e inclusive el profesor de matemáticas la palmo!!!. Pero ojo , ninguno murió por las manos del trepamuros. (Un mensage pura y exclusivamente para los muchachos de Marvel Comics o del Spider Team: "¡¡Larguen el tinto y usen la capocha!!!!" Atentamente: Warne).*

El comic ha atravesado por épocas de esplendor y también de resentimiento, en el apartado de markenting Spidey ha pasado por todos los medios de comunicación masivos o no existentes: Radio (con la música de los Ramones), TV (con la serie de Hanna Barbera y la actual que esta bastante buena), Figuritas, Muñequitos, Card, Mazos de Cartas y hasta chicles con stickers. Bueno este ya es el final de la nota, espero que les haya gustado y a los que quieran que hable mas sobre la actualidad del personaje escríbanme al correo, aunque sea para insultarme, pero den alguna señal de vida.
-Un gusto, Adiós-

WARNE

[1] El Trade lo pueden conseguir en las comiquerias, sale unos 15$.

MALEBOLGIA

El infierno ha tenido varios dominadores Todos ellos han sido crueles espantosos poderosos Y todos han sido esclavizados o muertos mientras nuevos demonios los arrancaban sangrientamente de su trono Uno de los peores es **MALEBOLGIA** es uno en una larga línea de esos demonios. Sin embargo, él es diferente Más corrompido Más cruel. Y él, por sobre todas las cosas, asegura su futuro. Ha formado su propio ejército para protegerse y también para que algún día ataquen a las fuerzas del Cielo.

Nacido, o mejor dicho, forjado en los fuegos del octavo plano del infierno, **MALEBOLGIA** tuvo su primer pensamiento consciente hace setenta milenios. Su creador, **LEVIATHAN**, un gran demonio del mal y total dominador del infierno, escupió a su mascota, sumergiéndolo en ríos de necroplasma y cargándolo con energía del más asqueroso y horroroso acto que ningún ser puede producir Fiel a su naturaleza, luego de alcanzar su completa formación, **MALEBOLGIA** se volvió contra su maestro y lo mató antes de que éste pudiera defenderse · Luego de aprisionar la esencia sobreviviente de su creador, se colocó la corona de poder sobre su cabeza y se convirtió en el maestro supremo del Infierno

Ahora, como lo ha hecho por más de 70000 años, **MALEBOLGIA** proyecta horrores desde su trono Un innovador, él siempre se las ha arreglado para mantenerse a un paso adelante de los otros demonios que pretenden ocupar su lugar Aunque **MALEBOLGIA** no inventó a los HELLSPAWN, estos son sus mejores guerreros, estas criaturas han sido construidas del crimen y el asesinato de la misma forma en que él fue creado del mal Ellos son sus ~ manonetas, su entretenimiento y sus juguetes. El los usa en ocasiones, para atormentar a sus rivales más débiles. Pero lo más importante de todo, es que los usa como oficiales del ejército del infierno

En nuestro tiempo, **MALEBOLGIA** ha creado a un oficial en particular que lo ha hecho sentir más orgulloso que los diez anteriores a él En vida, este **HELLSPAWN** era conocido como el Teniente Coronel **Al Simmons**, y la tortura de su alma ha sido el gran placer de **MALEBOLGIA** Distinto a todos los anteriores a él, este engendro del infierno vendió su alma por algo tan pequeño como el amor de su esposa Wanda En él, nivel tras nivel de tormento se ha entrelazado intrincadamente para formar la fuerza destructiva perfecta Este **Spawn** realiza actos malvados pero con buenas intenciones es por ello que su condena es eterna

TOPA
"EL INNOMBRABLE"

NEON EL GUAPO

Presenta a:

ASH

Los creadores de **Ash Joe Quesada** y **Jimmy Palmiotti** producen uno de los Comics mas comentados del momento, cuyo atractivo principal se debe a la combinación de un dibujo espectacular (realizado por uno de los equipos creativos mas geniales de la industria del comic), con historias buenas y originales muy bien acompañadas por **Ruben Rude** (cuyo trabajo es poco menos que espectacular).

La premisa principal de la historia es la de un personaje que ya siendo un héroe en la vida real, debido a que pertenece al cuerpo de bomberos de N.Y, recibe poderes a través de una maquina de alta tecnología la cual lo cura de la heridas recibidas en un incendio al introducirse dentro de ella, el origen de Ash y el de la maquina "Salvadora" es revelado en el N°0 de la colección, a pesar de que el lector recibe pequeños indicios de estos hechos en nros. anteriores. Los poderes que le son concedidos a Ashley Quin (Tal es el nombre del protagonista) son el poder controlar el fuego y usarlo como armas, además de convertirse en chabon grande como un "camión". A pesar de tener estos poderes, Ash no sale a patrullar por la noche la ciudad ni mucho menos, sino que se ve arrastrado (a veces contra su voluntad) a duros enfrentamientos con los más extraños oponentes. En una palabra Ashley no es el típico superheroe del comic.

No hay que olvidarse que el diseñador del uniforme de Ahs es nada menos que JOE QUESADA, que realizo diseños para

personajes como BATMAN, AZRAELI , NINJAK y THE RAY. El traje consiste en una combinación de armadura y uniforme de bombero, identificandose perfectamente la doble identidad del personaje A la largo de la colección , que en los EE.UU. ya ha llegado a los 12 nros. aproximadamente, se introducen una gran cantidad de personajes, entre los cuales se destacan; ADAM, cuya importancia se va descubriendo a largo de la historia (principalmente por ser el responsable de crear a ASH e intentar reclutarlo para su ejercito), THE ACTOR (muy inspirado en el JOKER) quien es la mano derecha de ADAM y la antitesis de ASH; JOEL, un intimo amigo de Ash que es un Barman y por ultimo podemos nombrar a LIA (su novia) y a la madre del protagonista. Uno de los fuertes de la serie es la caracterización de los personajes con identidades bien definidas que hacen que sean creibles, y esto debe ser destacado debido a que como cualquier comic no es perfecto, y su imperfección radica en lo complicado de la trama. En cada número se introducen nuevos subplots los cuales no son siempre resueltos, creando una sensación de confusión, que se incrementa debido a la bimensualidad de la revista, debiéndose leer los nros. anteriores para poder disfrutar de la historia.

ASH en un comic de lectura obligatoria.

Sin embargo a pesar de esto, las fabulosas paginas que entregan cada 2 meses Joe Quesada Y Jimmy Palmiotti repletas de detalles (incluyendo unos portadas dobles alucinantes y la originalidad de sus guiones convierten a

Adrian Villar

CLUB DE ROL
Herederos del Rol

Hoy: Libros Necesarios

Que tal gente?, el mes pasado les hable sobre algo fundamental y que es lo de jugar las personalidades, hoy les voy a hablar de lo que se necesita para jugar al AD&D.

Lo primero es el **Manual del Jugador** que lo deben leer tanto jugadores como Dungeons Masters. Este libro trae las reglas de como crear un personaje (cosa que si después no saben, lo comentaremos en otra nota), los roles, las reglas de combates, las razas, los hechizos de magos y sacerdotes y un sin fin de cosas más. La lectura de este libro es fundamental para saber bien como jugar y desempeñarte en la aventura y cuesta aproximadamente entre 50 y 60 pesos (Lo bueno sale caro).

La guia del **Dungeon Master** es de lectura obligatoria por parte de los que aspiran a ser buenos DMs, trae un par de reglas más, que sirven para escribir las aventuras, te da cientos de ejemplos que te sirven para poder crear tus cosas, te enseña a manejar las cosas cuando se te van de las manos y te explica como otorgar la codiciada experiencia. Este libro cuesta casi lo mismo que el anterior pero usualmente unos 10 pesos menos.

Y por ultimo, de los manuales indispensables están: el "**Compendio de Monstruos**" y el "**Apéndice del Compendio de Monstruos**", estos dos libros traen cientos de monstruos para poner en tu campaña, desde los mas legendarios como los Dragones(obvio si se llama Dragones y Mazmorras no va a ser porque haya cucarachas), Minotauros, Centauros, Unicornios, Vampiros y un largo etc.

Otra cosa que es indispensable son los dados, al ROL no se puede jugar si no los tenes. Hay varios dados diferentes, el de 6 caras (el mas común),

el de 8 , el de 4, el de 12, el de 10 y el de 20 caras. Existe también uno de 100 caras, que sirve como dedo porcentual, pero es bastante incomodo a la hora de jugar, (tiene el tamaño de una bola de Pool) para estos casos es mejor usar el dado de 10 dos veces. El precio de los dados varia según la calidad de los mismos, hay desde 7$ hasta 11$.

También esta en venta la Pantalla del **Dungeon Master**, que facilita al Dungeon Master la búsqueda de tablas relacionadas con las reglas, esto evita tener que interrumpir el juego para consultar el libro (viene al pelo cuando uno no se acuerda como es el diagrama de dispersión de una Molotov, o cual era la tirada de salvación de un Sacerdote de nivel 8, etc, etc.), además la tabla oculta los mapas y papeles del DM de la mirada indiscreta de los jugadores.

A medida que vayan mejorando los jugadores de tu grupo es muy probable que quieran usar reglas adicionales para sus categorías de personajes, para estos casos los muchachos de TSR crearon: **El Manual del Buen Guerrero, del Buen Mago, del Buen Ladrón y del Buen Sacerdote**. Estos libros contienen nuevas categorías como el Espadachín (un guerrero al mejor estilo Dartagnan), el mago Wujen (una especie de mago mezcla de ninja y brujo), el sacerdote Pacifista (es como un Hippie en la Edad Media) y un largo etc. de personajes de lo mas divertidos. Además le proporcionan al DM información de como crear Congregaciones religiosas, Gremios de ladrones, Ordenes de Caballería y Escuelas de Magos, todo esto contribuye a darle un toque de color único a la campaña. Aquellos que se dignen a escribir al correo, no se olviden de contarle a Fate de que quieren que hable. El próximo mes . . . más.

Astinus de Palantus.

La Columna del Monje Negro

Hoy: Vida y Obra de EL CAZADOR

Hola!. Sean bienvenidos una vez más al rinconcito literario del Monje Negro. En la edición de la fecha tenemos muchos invitados conocidos por todos.

"Su nombre se perdió en las brumas del tiempo. Sólo queda su apodo... El Cazador" de esta manera comienza la historia de un personaje que de una manera sádica y cómica se ganó un lugar en nuestros corazones (y porqué no, en nuestro desembolso mensual). En este libro que menciono (aparecido en Noviembre de 1995) aparece de manera resumida y un poco cambiada la historia del Cazador. La mayoría de los lectores se habrán enterado de su existencia recién ahí; pero sus verdaderos orígenes datan del mes de Diciembre de 1992, en donde de manera tímida apareció esta revista como entremezclada entre otras de mayor prestigio casi, casi como la revista que hoy están leyendo.

El que les escribe, se enteró por un amigo de su aparición e hizo todo lo posible por conseguir los originales (que al fin logré), pero con lo único que se conseguía en ese entonces eran fotocopias que se pasaban de unos a otros de manera pirata. Esta pobre revista desapareció de repente durante un tiempo bastante largo, sólo para aparecer de manera esporádica en alguno que otro quiosco de la ciudad.

Sus orígenes son aún un poco desconocidos (vaya uno a saber si después le agregarán algo más), pero podemos saber con certeza que participó en la Buenos Aires del 1536, donde más tarde sería maldecido por unos espíritus del monte que lo convertirían en un inmortal. "Pero tú conocerás el dolor de no morir... porque si hay algo peor que la muerte...es no saber ni cuando ni donde...vas a morir..."

Por sus primeros números aparecieron sus ya clásicos enemigos (Melkor; Balrog; Menem; Isidoro; Upa; SuperHijitus; su propio hermano, que todos

sabemos de donde salió; SuperMan; Aliens, de todos los colores y tamaños, etc, etc, etc.)
Pero a mi parecer, el más memorable es Melkor, porque no sólo se le dedicaron cuatro números para destruirlo (Nº 1 al 4), sino que también vuelve a aparecer en el número 17 y envió a uno de sus soldados para destruirlo en el Nº25. Además que en su primera época levantó mucha polvareda por robar demasiado espacio en la tira, haciendo ver al Cazador como un personaje secundario.
Balrog aparece como su secuaz en el libro y como un traidor en la revista original, pero lo único que nunca cambiaron fue su habilidad de decir puteadas de extensas proporciones a la velocidad de la luz. Acá va una pequeña muestra gratis: ¡Remilputamadrehuevonargonaojeteputaarrggffca-jetagr! (favor de alejar a menores, sino querés que te las repitan en la cara).
Mientras que la mayoría de los "villanos" que luego siguieron, fueron tomados de otras fuentes y encaramados contra nuestro "héroe". Lo que parece gustarle a los autores es el tratar de destruir el mito que se erige en torno a los clásicos héroes del país del norte. Sin ir más lejos, nuestro compatriota(pero en realidad es gallego) se ha cansado de vapulear a Superman (en dos ocasiones), al Capitán América y a Los Cuatro Fantásticos (siendo memorable lo que le hace a la mujer invisible); además de hacerle una despiadada y bien merecida cargada a los Power Rangers en varios episodios.
Por supuesto han condimentado también con respecto a los escenarios, no sólo aparece en la Argentina de hoy en día, sino que debido a su maldición ha sido capaz de participar en cuanta guerra halla acontecido en el ámbito mundial, desde la conquista española hasta la fecha (descontando el tiempo que estuvo enterrado en la iglesia).
Desde mi humilde punto de vista, creo que ***El Cazador*** *es una revista que lo tiene todo en cuanto a contenido, cabe recordar que esta hecho por personas conocedoras de Comics en general. Y aunque ha tenido sus altibajos como toda revista: malos guiones reemplazados por incontables insultos, que llega un momento en que el lector deja el número de lado para hacer otra cosa, por carecer de interés, han tenido sus momentos de brillantez.*
Con respecto a la parte gráfica me parece inmejorable, porque creo que ya es un logro el haber traspasado de los dibujos en blanco y negro, a la revista en colores y efectos de computadora.

El escritor original no es aquél que no imita a nadie, sino aquél a quien nadie puede imitar.

CHATEAUBRIAND

ENTREVISTRA A MASAMUNE SHIROW

Por Frederecik Schodt (Corresponsal de Wizard)

Frederick: Seguramente lo primero que querràn saber tus fans es cuales son tus planes futuros para tus personajes, como Deuman y Brianeos (de Appleseed), Mayor Kusanagi (de Ghost in the Shell), y si va a ver algo mas de Orion.

Shirow: Después que los cuatro volúmenes de Appleseed fueron completados, realice un episodio de 48pgs., y una historia de 88pgs., que iban a ser publicadas en capitulos en la revista GAIA, pero debido a que GAIA no sale mas, he pasado la historia por el momento. Deuman, Brianeos, Hitomi, Yohitsune, etc. . . estàn igual que siempre. Artemis ha desaparecido en algún lugar alrededor de Tartarus.

Acerca de Ghost in the Shell, después de hacer "Ghost Coast", he serializado 2 episodios de 82pgs. en Young Magazine y voy a continuar la historia ahí, en 1995. Mayor Kusanagi ha cambiado tanto su nombre como su cuerpo prostatico y se encuentra en una situacion bastante complicada. Young Togusa finalmente se ha acostumbrado a su trabajo y se encuentra en una posición donde el trabajo se lo puede encargar un recién llegado llamado Nazuma. Batou parece -¿Como podríamos decirlo? -un poco fuera de control. En cuanto a lo que se refiere a una secuela de **ORION**, he realizado un nuevo "plot" con un cast de nuevos personajes situados a cientos de años en el futuro. Pero no tengo planes de realizarla a lo sumo hasta 1997 ¿Algún interesado en realizar una pelicula de ORION?

F: El continuo planteo acerca de quien controla y es dueño de los seres artificiales (como Artemis en **Appleseed** y los androides en **Ghost in the Shell**) es un tema común en tus historias. ¿Por que escribis acerca de eso?

S: Escribo acerca de ello por que me interesa. Justamente el único ser artificial libre en **Ghost in the Shell** es el "Puppeteer".

F: Muchos de tus diseños son inspirados y se basan en insectos. ¿Por que?

S: Es por que creo que los insectos son interesantes. Recientemente, no he estado dibujando ningún insecto **Mecha** (Robot).

F: ¿Quien o que fue (o es) de mayor influencia en tu trabajo, que no tenga relación con los Comics?

S: Las peliculas de Hollywood, satellite broadcasts, el trabajo fílmico de Sergio Leones, etc, etc.

F: Para finalizar, ¿Cuando estas atrasado en tu trabajo, que clase de "comida chatarra" comes?

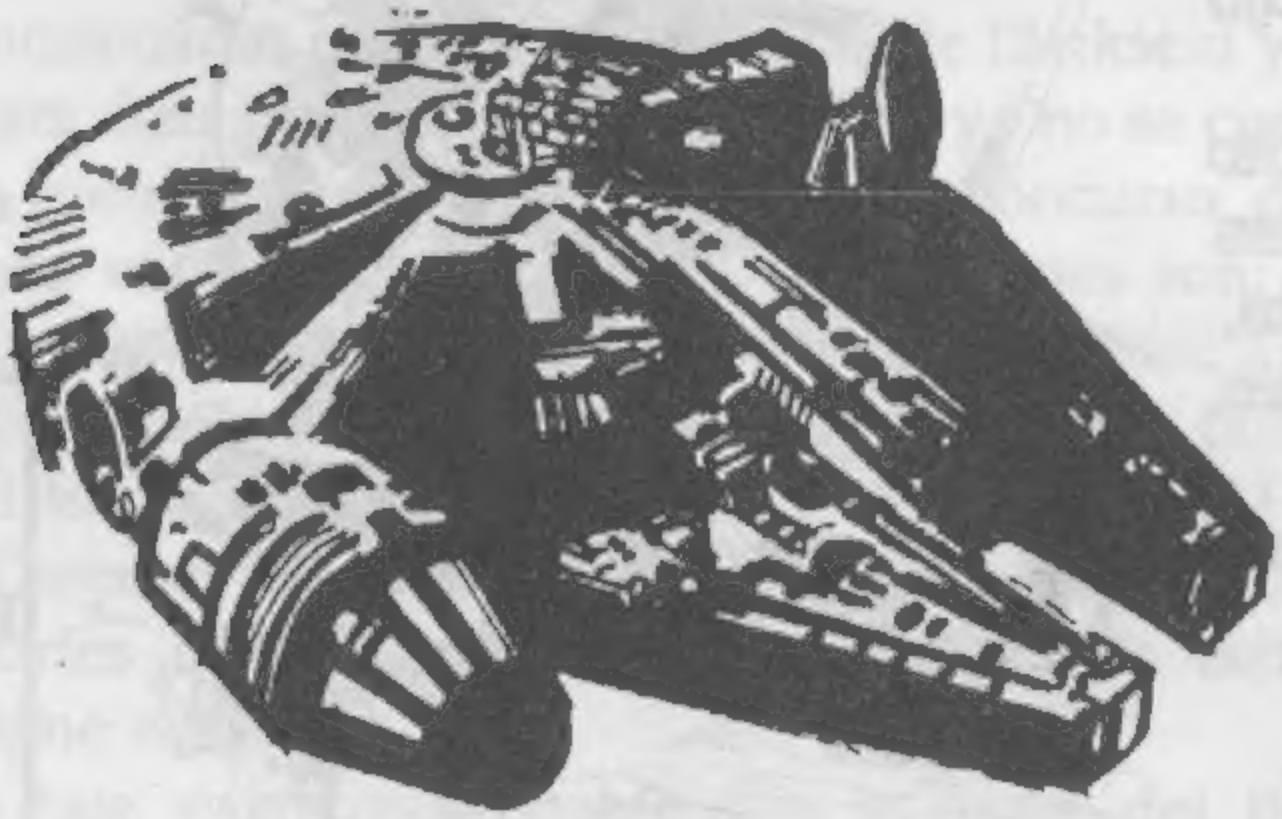
S: Mi materia gris no es chatarra porque coma comida chatarra. Estoy constantemente atareado, pero trato de trabajar dentro de las fechas de entrega y hago lo mas que puedo para dormir y comer correctamente.

Yamato Nakamura

Milenario Comics

Riccheri 814 - Rosario

MILENARIO



COMICS

Comics-Manga-Cine-Cards-Eroticas-Rol

Warhammer-Cartas del Señor de los Anillos

STAR WARS

Taller de Comics Esteban Tolj

Aprenda a dibujar o perfecciónese

Creación de personajes y argumento, técnica de guión y dibujo

*

Conocimiento de materiales lapices, tinta, color, estudio, de línea, volumen, luz, sombras, figuras humanas, animales,

vehículos, escenarios, perspectiva.

*

Diseño de pagina y portadas, edición de revistas.

Balcarse 1428
Informes: al 38-1897

Y el mes que viene . . . en la Dopplo N°4:

Star Wars
Dark Night Returns
Una nota sobre los juegos de cartas Magic y el Señor de los Anillos.
El estreno de **Un Paso Atras**.
Y como siempre ROL, Las novedades, mas Manga y un reportaje que te va a partir la cabeza.

A finales de Mayo sale el N°4. ¡¡PROMETIDO!!!!

Dopplecorreo

por el Dr. Fate

Y aquí estamos una vez más en esta sección, mi sección en donde no hay limites, una sección donde se puede hablar de lo que quieras, no!!, no es el "De que hablamos" de Román, es el correo, un correo diferente y es mío, ¡¡¡¡Bwa, ja, ja ,ja!!!!, ¡uy! ya me estoy pareciendo a Perfil, sepan disculpar.

Como las únicas cartas que recibí fueron las de Darkseid y los Señores del Orden para desearme felices Pascuas, hoy ya no se conque los voy a amenazar para que escriban. Primero el concurso de la revista anterior quedo vacante, los premios para este mes son: 1er Premio: Independence Day #0 (Limited Cover) y el 2do Premio: 2 paquetes de las supercodiciadas cards de STAR WARS TRILOGY publicadas por TOPPS en el formato Widevision (POR FAVOR: ESCRIBAN QUE NO ES JODA). Despues de esto si por lo menos no recibo 10 cartas lamento decirles que esta sección se retirara a la espera de que alguien se digne a escribir.

Les informo que es muy probable que a partir del próximo nro. agreguemos una sección dedica a los juegos de Cartas tales como: Magic, El Señor de Los Anillos, Vampiro, etc, etc. A tal fin el editor me pidió que los que sepan jugar y estén interesados en brindar su conocimiento se comuniquen con el al Tel: 32-9059 (de mañana de 10 A.M a 2 P.M y de tarde después de las 20:00 hs), pregunten por Cesar.

Me despido a la espera que halla fuera haya gente que todavía sepa lo que significa el escribir una carta. Hasta el mes que viene!! (si Dios quiere).

Dr. Fate

Las cartas deben dirigirlas a: Dr. Fate, Luis Braille 1284, C.P 2000, Rosario-Santa Fe.

Muy pronto en la Dopple Nro4

Vas a poder leer una historieta de Ciencia Ficcion, como pocas . . .